

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* PADA SISWA KELAS IV SDN JABRES KECAMATAN SRUWENG KEBUMEN

Bagas Setiawan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E-mail: BagasSprint78@gmail.com

Abstract: This study aims to improve learning motivation in social science through *Jigsaw* cooperative learning model to fourth grade students of SDN Jabres, Sruweng subdistrict, Kebumen district. This research is a classroom action research undertaken collaboratively. Design of this study using model of Kemmis and Taggart consisting of 3 cycles. Subject in this study were fourth grade students of SDN Jabres, Sruweng subdistrict, Kebumen district total of 32 students consisting of 14 male students and 18 female students. Data was collected by questionnaires, observations and field notes. Quantitative data was analyzed using descriptive statistic and Qualitative data using flow model. The result showed that after application of the *Jigsaw* method of learning can improve learning motivation in social science. It was marked by an increased percentage of the average number of learning motivation in pre action there was 19%, in the first cycle 53%, in the second cycle 78% and 94% in the third cycle. Based on the results of research conducted, researcher advises schools or teachers can improve the students' motivation and apply the *Jigsaw* model on learning.

Key words: Jigsaw cooperative learning model, motivation to learn social science.

Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting bagi suatu negara. Pendidikan merupakan sarana yang strategis dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang handal dan berkualitas. Guru dipandang sebagai agen modernisasi dalam segala bidang. Usaha utama yang dapat dilakukan oleh guru adalah melalui program pendidikan bagi para siswa. Dalam melakukan usaha pencapaian tujuan pendidikan di sekolah tersebut, guru berperan penting dalam menggunakan metode dan cara untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk mencapai tujuan tersebut sangat didukung oleh strategi yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Guru juga dituntut untuk selalu menyesuaikan perkembangan zaman dalam bidang apapun terutama dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Guru harus mempunyai banyak variasi penyampaian materi, dengan alasan agar siswa tidak jenuh dan dapat memotivasi siswa dalam belajar serta yang lebih penting adalah mengarahkan siswa pada ketercapaian tujuan pendidikan.

Sebagai contoh pembelajaran di kelas IV SD Negeri Jabres Kecamatan Sruweng, Kabupaten Kebumen. Peneliti menemukan beberapa masalah

yang dialami oleh SD Negeri Jabres Kecamatan Sruweng, Kabupaten Kebumen. Beberapa permasalahan tersebut diantaranya adalah guru masih monoton dalam penyampaian pelajaran. Guru menyampaikan pelajaran dengan ceramah, sedangkan siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru. Cara penyampaian materi yang searah ini membuat siswa kurang berani bertanya tentang hal yang kurang dipahaminya. Pembelajaran seperti ini akan membuat siswa pasif dan jenuh dalam menerima mata pelajaran. Selain itu siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran, contohnya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa mempelajari materi pelajaran hanya di sekolah saja dan tidak diulang di rumah. Selain itu, siswa juga kurang memahami konsep belajar, sehingga ketika diujikan kembali jawaban tersebut rancu.

Melihat kondisi tersebut perlu adanya upaya meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model pembelajaran *jigsaw* sangat tepat digunakan jika tujuan pembelajaran adalah agar siswa aktif dalam pembelajaran untuk menemukan

sendiri pengetahuannya. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, karena interaksi antara siswaitu sendiri baik secara fisik maupun psikologis dapat ditingkatkan.

Dalam interaksi tersebut dapat terjadi proses saling mengisi antara siswa satu dengan siswa lainnya, dengan demikian hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Alternatif pemecahannya yaitu dengan melakukan pembaharuan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan pembelajaran lebih hidup dan siswa mampu menyerap pengetahuan pada akhirnya meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD Negeri Jabres, Kecamatan Sruweng, Kabupaten Kebumen?

Motivasi adalah faktor yang mendorong seseorang bertindak dengan cara tertentu. Dapat dikatakan bahwa motivasi pada dasarnya adalah kondisi mental yang mendorong dilakukannya suatu tindakan dan memberikan kekuatan yang mengarah kepada pencapaian kebutuhan, memberi kepuasan, ataupun mengurangi ketidak seimbangan.

Ngalim Purwanto (2006:71) mengatakan bahwa motivasi adalah "Pendorongan" suatu usaha yang didasari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu, sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Donald (dalam Sardiman, 1987:73) menyatakan bahwa pengertian motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Indikator motivasi belajar menurut Uno (dalam Agus Suprijono, 2009:163) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Agus Suprijono (2009:163) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang sudah dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai.

A.M Sardiman (2011:21) menjelaskan bahwa belajar adalah berubah. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi, belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Dengan demikian, belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Slameto (2010:54-72) menyatakan secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam yaitu 1) faktor internal siswa, 2) faktor eksternal siswa, dan 3) faktor kelelahan.

Somantri (dalam Sapriya 2009:11) menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Di dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2008:45) mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, b) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan d) memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Teknik mengajar *jigsaw* dikembangkan oleh Aronson sebagai metode *Cooperatif Learning*. Dalam teknik ini guru memperhatikan skema atau latarbelakang pengalaman siswa dan membantu siswa memotivasi skema ini agar bahan pengajaran lebih bermakna. Siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah

informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu pembelajaran kooperatif yang terdiri atas beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Miftahul Huda (2011:121) menjelaskan bahwa metode *jigsaw* dalam pelaksanaannya siswa bekerja dua kali, yakni dalam kelompok sendiri dan dalam kelompok ahli. Perkumpulan siswa yang memiliki bagian informasi yang sama dikenal dengan kelompok ahli (*expert group*). Siswa saling berdiskusi dan mencari cara yang terbaik dikelompok ahli. Setelah itu siswa menjelaskan ke teman kelompoknya setelah selesai membahasnya di kelompok ahli. Siswa siap diuji oleh guru setelah diberi penjelasan oleh teman kelompoknya.

Berikut langkah-langkah dalam pembelajaran *Jigsaw*. 1) Kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, banyaknya anggota kelompok disesuaikan dengan banyaknya masalah atau problem yang ditawarkan guru. Kelompok-kelompok ini disebut dengan *home group*. 2) Anggota *home group* diberi problem yang berbeda-beda, tetapi masing-masing *home group* diberi persoalan yang sama. Dengan batasan waktu tertentu masing-masing anggota menyelesaikan problem secara individu. 3) Anggota *home group* akan berpecah membentuk kelompok baru yang membawa persoalan sama. kelompok ini disebut *expert group* (kelompok ahli). Di kelompok inilah mereka berdiskusi untuk menyamakan persepsi atas jawaban mereka. 4) Anggota kelompok yang selesai diskusi kembali ke *home group* dan akan mensosialisasikan hasil/ jawaban dari kelompok ahli.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN Jabres yang beralamat di Desa Jabres, Kecamatan Sruweng, Kabupaten Kebumen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil yaitu pada tanggal 29 Oktober sampai 23 November 2013. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SDN Jabres yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari tiga siklus untuk meningkatkan motivasi belajar IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan catatan lapangan. Uji validitas angket motivasi belajar IPS menggunakan rumus korelasi *product moment* dan untuk mencari reliabilitas angket motivasi belajar IPS menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Dari hasil uji coba validitas angket pada pra tindakan diperoleh 18 item yang dinyatakan valid. Hasil reliabilitas angket adalah 0,879.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus, setiap siklus ada dua kali pertemuan. Sebelum melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran IPS, peneliti melakukan kegiatan pratindakan berupa observasi dan membagikan angket minat belajar IPS kepada siswa. Siswa dikatakan berminat mengikuti pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* apabila hasil skor total angket yang diperoleh siswa minimal 65 dan persentase klasikal angket minat belajar IPS siswa minimal 85 %. Dari hasil angket motivasi belajar IPS pada pratindakan, siswa yang mencapai indikator keberhasilan skor total angket minimal 65 dan persentase klasikal angket minimal 85% hanya ada 6 siswa dari 32 siswa atau sekitar 19%. Persentase klasikal angket motivasi ini berada dalam interval $0\% \leq KK \leq 19,99\%$, maka dapat disimpulkan termasuk kategori kurang sekali. Kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw*.

Pada pengisian angket motivasi belajar IPS pada siklus I, siswa yang mencapai indikator keberhasilan skor total angket minimal 65 ada 17 siswa dari 32 siswa atau sekitar 53%. Persentase klasikal angket motivasi ini berada dalam interval $40,00\% \leq KK \leq 59,99\%$, maka dapat disimpulkan termasuk kategori cukup. Namun ketercapaian persentase klasikal angket yang ditentukan adalah minimal 85%, sehingga pada siklus I ini indikator keberhasilan belum tercapai. Pada pengisian angket motivasi belajar IPS pada siklus II, siswa yang mencapai indikator keberhasilan skor total angket minimal 65 ada 25 siswa dari 32 siswa atau sekitar 78%.

Persentase klasikal angket motivasi ini berada dalam interval $60,00\% \leq KK \leq 79,99\%$, maka dapat disimpulkan termasuk kategori sangat baik. Namun ketercapaian persentase klasikal angket yang ditentukan adalah minimal 85%, sehingga pada siklus II ini indikator keberhasilan belum tercapai. Pada pengisian angket motivasi belajar IPS pada siklus III, siswa yang mencapai indikator keberhasilan skor total angket minimal 65 ada 30 siswa dari 32 siswa atau sekitar 94%. Persentase klasikal angket motivasi ini berada dalam interval $80,00\% \leq KK \leq 100,00\%$, maka dapat disimpulkan termasuk kategori sangat baik.

Hasil angket ini didukung juga oleh pengamatan peneliti yang dilakukan pada siklus III. Aspek motivasi belajar siswa meliputi keaktifan, respon, tanggungjawab, perhatian, dan percaya diri. Penggunaan *Jigsaw* dalam pembelajaran IPS sudah bagus, ada peningkatan dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Hasil Perolehan Skor Total Angket Siswa

| No | Tindakan | Tercapai (≥ 65) | Tidak Tercapai (< 65) | Jumlah Siswa |
|----|-------------|------------------------|---------------------------|--------------|
| 1. | Pratindakan | 6 | 26 | 32 |
| 2. | Siklus I | 17 | 15 | 32 |
| 3. | Siklus II | 25 | 7 | 32 |
| 4. | Siklus III | 30 | 2 | 32 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor total motivasi belajar IPS siswa meningkat dari pratindakan ke siklus I ke siklus II kemudian ke siklus III. Peningkatan ini dilihat dari jumlah ketercapaian indikator keberhasilan yaitu skor total angket

minimal 65. Pada prasiklus ketercapaian skor total angket ada 6 siswa, kemudian meningkat disiklus I ada 17 siswa, dan siklus II ada 25 siswa, serta di siklus III meningkat menjadi 30 siswa.

Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar IPS

| No | Tindakan | Tercapai ($\geq 85\%$) | Tidak Tercapai ($< 85\%$) | Jumlah (%) |
|----|-------------|--------------------------|-----------------------------|------------|
| 1. | Pratindakan | 19 | 81 | 100 |
| 2. | Siklus I | 53 | 47 | 100 |
| 3. | Siklus II | 78 | 22 | 100 |
| 4. | Siklus III | 94 | 6 | 100 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Jabres meningkat dari pratindakan ke siklus I kemudian ke siklus II dilanjutkan ke siklus III. Peningkatan ini dilihat dari jumlah ketercapaian indikator keberhasilan yaitu persentase klasikal angket minimal 85%. Pada prasiklus ketercapaian persentase klasikal angket minat ada 19%, kemudian meningkat disiklus I ada 53%, siklus II ada 78% dan siklus III ada 94%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan

motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Jabres, Kecamatan Sruweng, Kabupaten Kebumen. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan skor total dan persentase klasikal dalam angket yang diberikan kepada siswa, dengan indikator keberhasilan skor total angket minimal 65 dan persentase klasikal angket minimal 85%.

Perolehan skor total angket dari pratindakan ada 6 siswa, meningkat menjadi 17 siswa di siklus I dan meningkat lagi menjadi 25 siswa pada siklus II serta 30 siswa pada siklus III. Perolehan persentase klasikal motivasi angket pada pratindakan 19%, meningkat menjadi 53% pada siklus I, 78% pada siklus II, dan 94% pada siklus III. Dilihat dari respon siswa yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi untuk mempelajari IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- A.M Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Ed.1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2008. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Miftakhul Huda. 2011. *Cooperatif Learning: Metode, Teknik, struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalim Purwanto. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.